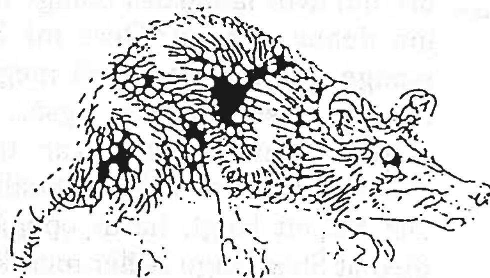
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 124, onsdag 11. mai 1994

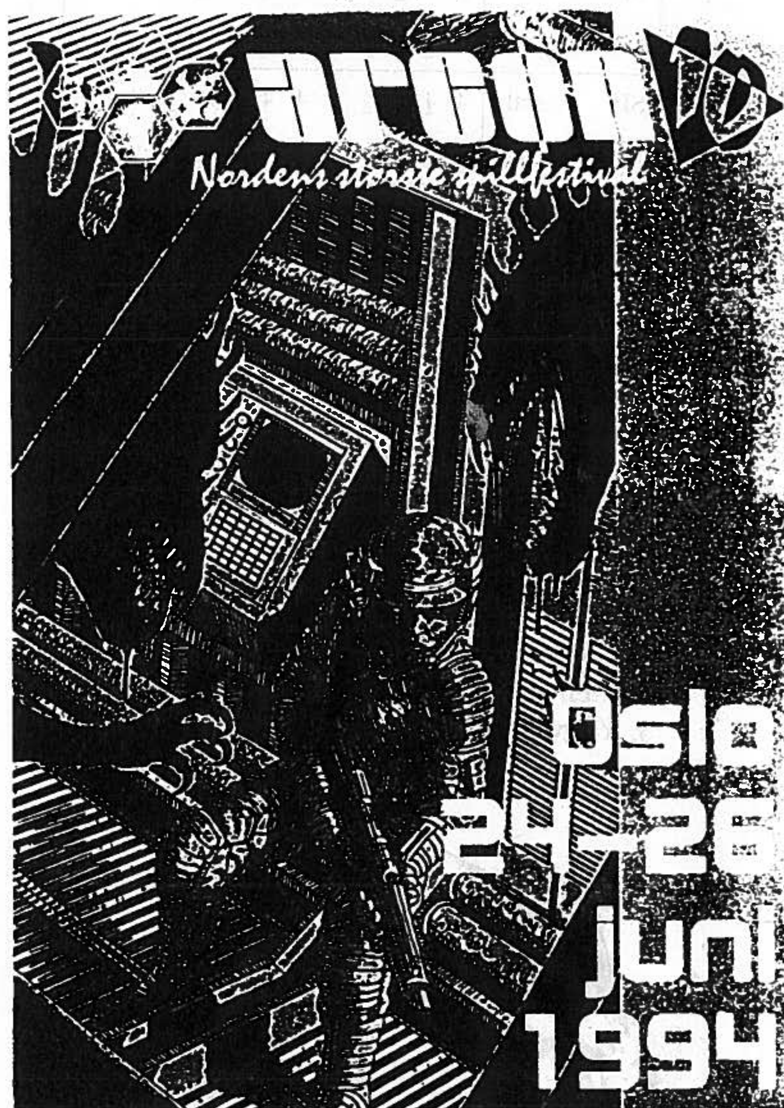


Redaksjonelt

Så har Sommeren kastet seg over oss med full styrke. Men det var vel ikke annet å vente?

Nuvel, streik, eller ikke streik, Sommer, be**** oracle-databaser, og hva det nå er de kaster i hodet på en ellers ganske uskyldig redaksjon, Phobos skal ut.

Fra informert hold meldes det at årets Arcon-brosjyre skal være ute, hvilket betyr at du kanskje, muligens, hvis du har flaks, fremdeles kan få meldt deg på favoritt-turneringen, hvis du legger deg i sovepose utenfor nærmeste post-kontor til fredag. (Selv om jeg er redd Brittannia allerede er fullt...) Hvis du fremdeles ikke har fått årets Arcon-brosjyre, så kast deg over nærmeste komite-medlem, og rist ham til den kommer dettende ut...



6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Tennis PBP.

Siden jeg bare får færre trekk, jo mer jeg maser om flere, så får jeg vel heller si noen ord om hvor fantastisk mange trekk som kom inn denne gangen. Dere må ikke levere så mange trekk, tenk litt på meg som må føre inn alle disse trekkene, også...

Vel, denne gangen var tiden inne for storoppgjøret med de to finalistene fra sist. Det ble ett langt, hardt oppgjør, som endte med at Sten Hugo Hiller med knappest mulig margin sikret seg seieren.

«Davis Cup»

Sten Hugo Hiller vs. Fredrik Ørlyng

SH	1. sett	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	6
FØ	1. sett	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4
SH	2. sett	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	6
FØ	2. sett	6	4	6	1	6	1	6	1	6	1	2	0	0	7
SH	3. sett	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	7
FØ	3. sett	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	0	0	0	6

Plasseringer:

Denne omgang:

1. Sten Hugo Hiller
2. Fredrik Ørlyng

Ranking-lista:

1. Fredrik Ørlyng
1. Sten Hugo Hiller
3. Yngvar Sørensen



Del 29.

Et tog til München.

Sten Hugo har nettopp trukket frem et par små barn, som hadde gjemt seg under setet i kupeen.

— Hva er det nå du kommer drassende med, utbryter Erik J. oppgitt. Hadde vi ikke nok trøbbel med sånne i går? Hvoretter han griper kortstokken, og gir til to personer ekstra. Hvem forklarer reglene?

— Vi vet jo ikke hvilket språk de snakker en gang, påpeker Fredrik, og henvender seg til barna: «Where are you from?»

De to barna stirrer bare dumt tilbake på ham.

— Jeg kan godt forstå at de ikke vil snakke, etter..., påstår Sol. La dem være.

Etter en tids betenkning, tar gutten opp kortene sine, og ser forundret på dem.

*

Neste morgen kommer toget til München, bare for å stanse ca. to kilometer fra stasjonen. (Selv om dette, rent jernbaneteknisk sett, vel også er en del av stasjonen.)

— Hva skal vi gjøre med dem nå da? Spør HansO undrende. Vi kan jo ikke ta dem med på Interrail, heller, mener jeg.

— Hvorfor ikke? Spør Fredrik. Er det noe vi kan gjøre for å hindre dem?

Kim trekker på skuldrene, og HansO smiler oppgitt. Dessuten setter toget seg i bevegelse igjen, noe som av en eller annen grunn setter en stopper for videre diskusjon.

— Så, hva gjør vi i München? Spør HansO, som er litt rastløs.

— Vel, begynner Kim, som leser fra en turistguide. Vi har jo «Deutche Museum», «Olympiastadt», og «Englisher Garten»...

— I München drikker man øl, mener Erik. Hvor er Oktoberfestivalen?

— I Oktober? Foreslår Sten Hugo.

— Man drikker visst øl i «Englisher garten», mener Kim. Men — skulle ikke vi til Italia, eller noe sånt, nå?

Fortsettes i neste nummer.

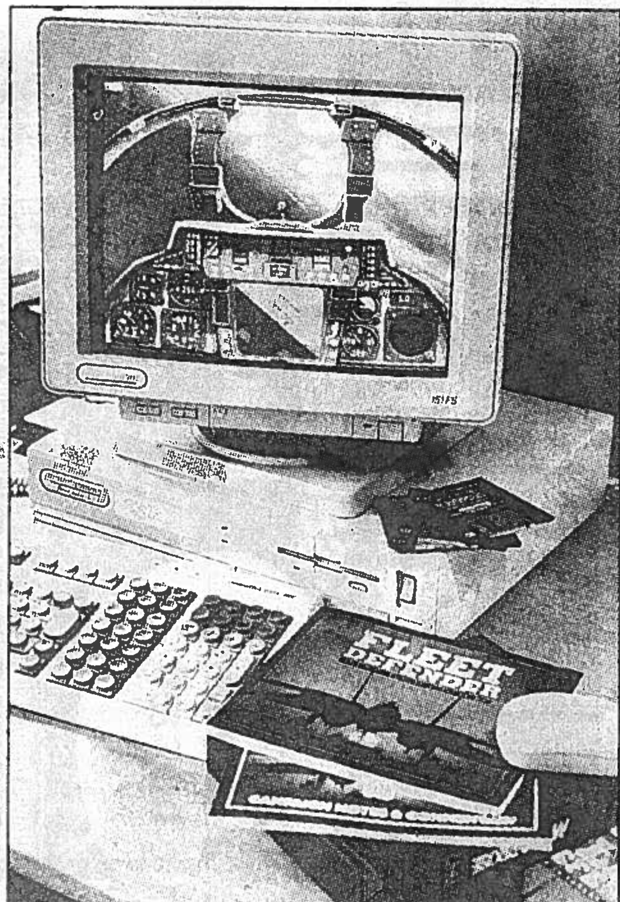
KRIGSSPILL MED NARVIK SOM MÅL

– Makabert, sier ordføreren



Ordfører Odd G. Andreassen.

Narvik-ordfører Odd G. Andreassen oppfordrer dataforhandlere til å slutte å selge krigsspillet «Fleet Defender». I spillet skal Narvik, ødelagt og okkupert av sovjetiske styrker, invaderes av allierte styrker. – Det er en makaber krigslek, sier ordføreren.



MOT NARVIK: I dataspillet «Fleet Defender» styrer spilleren en F-14 som deltar i en NATO-invasjon av et sovjet-okkupert og utbombet Narvik. (Foto: Anki Å. Hoem)

Av ARILD J. WAAGBØ

Spillet som har fått Narvik-ordføreren til å reagere, er en flysimulator laget av programvareprodusenten MicroProse i Storbritannia. I spillet, der handlingen er lagt til midten av 80-tallet, er den tredje verdenskrig startet.

Norge nord for Trøndelag er jevnet med jorden og invadert av sovjetiske soldater. Den som spiller dataspillet, er pilot på en F-14 som skal bistå under en NATO-invasjon av Narvik.

– Vonde minner

– Det fins mange i Narvik som har opplevd krigen. De blir minnet om tunge og vanskelige stunder de har vært igjennom når spillet distribueres i Norge, sier Ap-ordfører Odd G. Andreassen til Dagbladet.

Han sier at han slett ikke liker at hans by blir gjort til krigsskueplass i et dataspill.

– Vi har hatt vår del av krigshistorien. Det er ikke hyggelig å få en slik påminnelse som dette, sier Andreassen.

Bombet i 1940

9. april 1940 ble Narvik besatt av tyskerne. Panserskipene Norge og Eidsvold ble senket på havnen. 28. mai ble byen gjenerobret av britiske, franske, polske og norske avdelinger. Byen ble bombet og befolkningen evakuert 2. juni. Fem dager senere var Narvik igjen besatt av tyskerne.

Historien gjentar seg i dataspillet «Fleet Defender». Men denne gangen er det sovjetiske styrker, ikke tyskere, som har okkupert Norge.

– Det er trist at et tema som dette blir gjort til kommersiell underholdning. Uansett om det gjelder Narvik eller andre historiske krigsskueplasser, sier Andreassen.

Flere reagerer

Narvik kommune har fått henvendelser fra enkeltpersoner som har reagert på innholdet i dataspillet. Narvik-ordføreren oppfordrer de som i dag selger spillet, til å fjerne det fra hyllene.

– Juridisk sett kan vi nok ikke gjøre noe for å stanse spillet. Men moralsk sett burde en oppfordring om å avslutte salget stå sterkt, sier Andreassen.

3

Livsfarlig Satan-spill

-selges i norske bokhandlere

Barn lærer å ofre blod og sæd

«Noen skrek av smerte langt borte . . . Tykk os av brent kjøtt og olje fylte luften. Blod sprutet ut på betonggulvet da magen på en ung mann ble kuttet opp.»
Sitatet er fra rollespillet «Kult», et av mange kontroversielle amerikanske rollespill. Inntil nylig kunne det i svensk versjon, kjøpes i leketøysforretninger landet over!

DETTE KLIPPET er fra senhøsten ifjor. Men det er ikke desto mindre vel verdt å vente på -- den som venter p å noe godt etc... Det er dette oppslaget som har ført til at NRF anmeldt ALLERS til Pressens Faglige Utvalg!

Utdrag fra Magazinet
Bearbeidet av Kjell Fjalsett

«Anbefales ikke til personer under 15 ar,» star det pa esken. 15 ar er med andre ord den magiske grensen for a gi seg hen til følgende: «Du er ikke helt menneskelig. Inni deg bærer du pa et stort mørke som vrenger deg i bade kropp og sjel. Nar angsten og vreden blir for stor, forvandles din kropp og blir dyrisk. Du gar ut pa nattens gater for a jage og slite i stykker uskyldige mennesker, eller søke etter andre av nattens barn.»

Handlingen utspiller seg i en annen virkelighet, bortenfor døden, der ondsinnete makter og andsvesener hersker.

«Ga inn i rollen, og bli personene du spiller,» maner handboken. «Gjør grimaser, spill med hele kroppen, overdriv gjerne personenes karakter. Slukk lyset og spill med levende lys . . . »

Spillets handbok, pa nærmere 300 sider, kommer med forslag til roller for medvirkende i spillet: «Dyreblod duger for a slukke torsten. Men det ma alltid være ferskt og drikkes fra levende offer. For a oppna 15 poeng duger bare blod fra mennesker som blodsugeren kjenner seksuell tiltrekning til . . . »

I «Kult» beskrives ogsa ritualer med ulike hensikter, alt fra a manipulere med døden, til a pakalle dødsvesener. Det er ogsa mulig a teste ritualer for a forratne en annens kropp. Instruksjonen viser ogsa hvordan visse ritualer – pa satandyrkende sekters vis – skal omgis av en «beskyttelsessirkel», som bør tegnes med kull eller kritt, og forses med pentagram og andre okkulte tegn. «Visse tegn markeres med magikerens eget blod, spytt og for mannlige magikere sæd . . . »

Tenaring begikk selvmord

Spillets forfattere sitter utvilsomt inne med omfattende kunnskap i okkult teori og praksis. De er tydeligvis ogsa innforstatt med at slik lek og praksis er forbundet med risiko. Følgende advarsel følger spillet: «Vi anbefaler sterkt at spillerne avholder seg fra a eksperimentere med magi pa alvor.»

Spillet «Kult» – med undertittelen «Døden er bare begynnelsen . . . » – var inntil nylig i salg i leketøysforretninger og bokhandler landet over. Etter at en svensk tenaring begikk selvmord som en direkte følge av spillet, trakk den svenske produsenten, Target Games AB, spillet tilbake. Men pa informert hold far Allers opplyst at spillet snart er tilbake i salg i engelsk versjon.

Fra USA vet vi at mange unge fascineres av rollespill som «Kult». Vi vet ogsa at enkelte fascineres langt sterkere enn andre. De danner grupper som møtes regelmessig for a spille intensivt og lenge.

Enkelte utvikler etter en tid sterk identifikasjon med sin rollepersonlighet. I ekstreme tilfeller blir innlevelsen sa total at ungdommer begynner a reagere magisk, etter spillets anvisninger.

Gjennom siste ars avsløringer av satanistiske miljøer i Norge, vet vi at sexovergrep, mord og selvmord kan forklares pa denne bakgrunn. Okkult lek har en farlig tendens til a ga over i blodig alvor.

Denne form for tilsynelatende uskyldig lek, er blant de farligste bærere av satanistisk pavirkning. Barn og unge leker seg rett inn i okkultisme og satanisme. Selv om langt fra alle som deltar i disse rollespillene lar fantasi bli virkelighet, er eksemplene mange nok. Lærere i norske skoler kan fortelle om elever som blir innesluttet og asosiale, og som fullstendig mister motivasjonen for skolen. Karakterene synker, og det eneste de snakker om er rollespill.

Gjør en innsats for ARCON 10!

Nå har DU anledning til å hjelpe oss med å gjøre årets ARCON enda bedre! Norges største kongress/spillfestival (stryk det som ikke passer) er helt avhengig av innsatsen til større mengder frivillige. Det er to hovedkategorier: **Programhjelp** og **teknisk/praktisk hjelp**.
Kan du hjelpe oss med noe av det som står nevnt under, bør du skrive det *på baksiden av innbetalingsblanketten* når du melder deg på (NB at det også er egne avkrysningsfelt for kategoriene "Gopher" og "Spilleder").

Programhjelp
Denne typen assistanse deles inn i to hovedkategorier, én for brettspill og én for rollespill:
For **brettspillenes** del er det snakk om å låne oss sett. Vi trenger å låne en god del spill; mange flerspillers brettspill er det virkelig manko på til turneringene. Du kan selv bestemme om spillet ditt bare kan brukes til turnering, eller om det er til alment utlån.
Når det gjelder **rollespill**, så har vi nå først og fremst bruk for spilledere. Hvis du kan tenke deg å lede en runde av ett eller flere av de spillene vi har på programmet, ville vi være meget takknemlige for din assisistanse. Se også omtale i *informasjonsbrosjyren*, s.3.

NB: For de mest kreative iblant dere -- har du en virkelig **genial** idé til turnering e.l., må du skrive til oss eller kontakte programansvarlig Inge Kjøl snarest (tlf. 22 11 40 05, l. 245, kl.16-23)! Ellers blir det ihvertfall for sent.

Teknisk / praktisk hjelp
Vi kaller disse vanligvis for *gophere* (fra amerikansk **go for**). Gophere har vi hatt i alle år, men betingelsene har variert noe. I år blir de viktigste punktene som følger:
Alle som arbeider minst 10 timer **under Arcon** vil normalt få refundert kongres-savgiften -- med mindre vi går med underskudd, da. Og det har vi ikke tenkt å gjøre i år.
Alle som jobber godt og lenge nok vil få
- Gopher T-skjorte
- Matkuponger under ARCON (Gopher-$)
- Spesialservice under ARCON (Gopher-rom & annen luxus!)
- Gopher-party etterpå.

Det vil i år bli lagt vekt på å gi folk **forhåndsopplæring**, og på å plassere dem i jobber de kan tenke seg. Blant de aktuelle jobb-kategoriene er:
VANLIG VAKT: (inngangsdør/orden/overnatting) Man bør ha fylt 18 år eller ih-vertfall se riktig stor & sterk ut.
KONTORVAKT: Bør i det minste ha hatt status/kunnskap som data**bruker** en eller annen gang.
RESEPSJONSVAKT: Det viktigse kravet er at man bør være utadvendt og PR-orientert...
MATSALG
VIDEOPERSONALE: Først & fremst som disc-flipper.
RIGGE/RYDDEGJENG: Folk som helst kan jobbe før/etter, dvs. torsdag/søndag
INNSLIPP/REGISTRERING og PROGRAM/TURNERINGSPÅMELDING: (hovedsaklig fredag t.o.m. pulje II) Man kan kombinere disse jobbene, fordi det store rushet kommer først når alle skal inn, og så når alle skal melde seg på til

ting...
Alle som ikke har noen spesielle ønsker, vil vi likevel kunne bruke som VANLIG ARBEIDSHJELP: Gå dit! Gjør det!

Og HUSK å bruke påmeldingskortet (baksiden på postgiro innbetalingskortet):
Skriv hva du ønsker å gjøre, og skriv når du kan jobbe (pulje nr.I-VII)

Det vil bli gitt grundig opplæring på forhånd:
Alle som kan være med, vil få en visning på lokalene før Arcon, for å gjøre dem kjent med/gjenoppfriske stedets layout. Dessuten vil det bli gitt spesialopplæring innen det du skal drive med (over 1-2 kvelder -- kan tilpasses når den enkelte har tid). Og sist, men langt fra minst: Vi skal ha ferdig, i **god** tid før ARCON, en skriftlig instruks som skal dekke det meste.

Folk som trenger ytterligere opplysninger kan kontakte:
Johannes H. Berg, tlf. 22 14 41 63
eller Hans O. Martinsen, tlf 22 22 41 44.

EX CATHEDRA

Det er ikke så lenge igjen til ARCON, og dere kan nok regne med at de neste par-tre PHOBOSene vil være temmelig overfylt av stoff om Norges største spillfestival. Ja, i dette nr. har vi jo med en del om vervebrosjyren -- og jeg kommer sikkert ikke til å ligge unna den i fremtidige Ex Cathedrae(r) også. Se dessuten den trivelige verveteksten over -- husk, uten Ares stopper ARCON!

Men denne gangen vil jeg først & fremst få si litt om selve miljøet i foreningen vår: Det er flere som har mer eller mindre sterke meninger om den siden av saken, og vorsåvidt har jeg for det meste blitt sittende igjen med et inntrykk av at de fleste spillinteresserte som dukker opp hos oss, blir tatt vel imot, og snart føler seg hjemme om de holder på mer enn et par-tre ganger.

Likevel: Det er jo ganske mange som dukker opp bare en eneste gang. Hvorfor kommer de ikke tilbake? En del av dem er selvsagt på jakt etter helt spesielle spill, særlig når det gjelder rollespill-delen av virksomheten. Ingen skal vel kunne forlange at klubben skal kunne ha absolutt alle slags tilbud på rollespillsektoren: Er det noen som på død & liv MÅ spille "Gremlins & Gargoyles", så får de finne seg noen likesinnede andre steder...

Men hva med dem som stiller forventningsfulle opp, og så rett og slett ikke finner noen å spille med første, andre eller tredje gang de er på Bjølsen? Det kan være tilhengere av svært så tradisjonelle spill, som bare tilfeldigvis finne at det ikke er noen som har lyst til å prøve ADVANCED CIV eller CALL OF C. den kvelden. Og selvsagt kan det være rene ferskinger, som kommer rett til Bjølsen fra Avalon, og lurer på hva rollespill er for noe rart. Da er Kims Kampanje kanskje ikke akkurat den beste introduksjo de kunne fått...

Nå kan vi vel regne med at det vil dukke opp en del nykomlinger utover mot sommeren. Det er bl.a. derfor jeg skriver om dem her & nå. Så husk, alle snille Ares-medlemmer (og deg også, Kjetil!): Ta pent imot dem -- en gang i tiden var dere selv ferskinger, i det som nok kan fortone seg som et litt vel esoterisk miljø for de som ikke er godt kjent fra før.

- JHB